

Deutsch

PC CD-ROM

# KINGDOM MAGIC



sci™

Benutzerhandbuch



Anmerkung des Herausgebers: Die Filmrechte dieses feinen  
Produktes sind noch erhältlich, Mr. Spielberg!



# KINGDOM O' MAGIC

von **SCI**™

*Komplett mit Index und vollständigen Anhängen!*

Veröffentlicht von SCI  
in Assoziation mit SCI

Copyright © 1996 SCI

Erstmals 1876 unter dem Titel "101 Lustige Ideen, was man mit Trollen alles so anfangen kann" veröffentlicht.

Diese Ausgabe wurde speziell für kleine Leute mit roten Haaren kalibriert. Drucklegung auf recycelten Windows 95-Registrierkarten von 'Die Druckerei der Elbenkönige', Waldmannspfad 57, De-Lorean, KOM 90210: "Preisgünstige Geschäftsdrucksachen eine Spezialität! Rufen Sie 1-800-SMUDGE an, und fragen Sie nach Steve." Nicht für den Wiederverkauf in Ländern mit dem Anfangsbuchstaben "R"!

Alle Rechte vorbehalten. Diese Druckschrift darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers - und das in Drittausfertigung, mit Ziegenblut unterschrieben und unter Angabe des Spezialgeheimpaßwortes - diese Woche "Nasenloch" - weder ganz noch teilweise vervielfältigt, in einem Retrievalsystem gespeichert oder in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufnahme, Telepathie oder sonstwie.

Und wenn Sie diesen Kram hier einmal gelesen haben, wird davon ausgegangen, daß Sie's auch verstehen und einverstanden sind, den Bedingungen des internationalen Copyrightgesetzes Folge zu leisten. Nichtbefolgung dieser Bedingungen wird nämlich ohne Mätzchen mit dem Tod bestraft!



Und hier können Sie für Ihr Geschäft  
oder Produkt wunderbar Reklame machen!  
Email [info@sci.co.uk](mailto:info@sci.co.uk)



*Drei Ringe den Elbenkönigen an Tisch vier,  
Sieben den Zwergenherrschern dort hinten,  
Neun den Sterblichen da drüben, neben der Tür,  
Einer dem Dunklen Herrn dort bei den Flinten.  
Woll'n Sie bestellen, denn wir schließen gleich?  
Was sagen Sie? Ein Glas Eistee für Klaus?  
Jetzt machen Sie mal hinne, sonst schmeiß ich Sie raus!  
Woll'n Sie bestellen, denn wir schließen gleich?*

Auszug aus "Eine Ballade über Alfies Krapfen"  
von J.R.D.R.R. Tollykins

# Inhaltsverzeichnis

Die unten aufgeführten Seitenzahlen sind annähernd richtig. Die Seitenzahlen selbst können variieren. SCi ist sich aber sicher, daß das Vergnügen an diesem Inhaltsverzeichnis für Sie damit nicht flöten geht.

- 4            Inhaltsverzeichnis**  
Sie sind hier!
- 6            Vorwort**  
Alles zur schriftlichen Niederlegung dieses Epos, wie töricht es auch sein mag.
- 7            Fangen wir mal ganz von vorn an...**  
Eine Reise über 1000 Meilen beginnt mit dem ersten Schritt!
- 8            Zen und die Kunst der Installation!**  
Wie Sie Ihren Computer eins mit dem Spiel machen können.
- 13          Die Persönlichkeiten des Spiels**  
Da, wo die Luft rein ist, können wir sein, was wir schon immer sein wollten.
- 18          Die Missionen**  
Ein bombiger Zeitvertreib für die ganze Familie!
- 20          Wie man's macht!!!**  
Eine Reise der Selbstentdeckung für Sie und Ihren Partner.

- 28      Sehenswürdigkeiten**  
Eine Reise mit Kurzaufenthalten an den zahlreichen Attraktionen des Königreiches.
- 34      Die Karte...**  
Ein Triumph der Unterhaltung über die Geographie.
- 35      3D-Nacktfoto von Shah-Ron bei der Gymnastik**  
(nur Hardback Edition)
- 36      Mitarbeiterverzeichnis, wo ein Mitarbeiterverzeichnis einfach nicht fehlen darf...**  
All diejenigen, die für diese Ungeheuerlichkeit verantwortlich sind.
- 40      Weitere feine SCI-Produkte**  
Um es klarer auszudrücken - Her mit der Kohle!
- 41      Technischer Kundendienst**
- 48      Vollständige und komplette Lösung zu allen Rätseln!**  
Dank dieses umfassenden Rätselführers, können sogar nomadische Volksstämme ungebildeter Pygmäen das Spiel zum Abschluß bringen...  
**UND DAS GILT SOGAR FÜR SIE!**

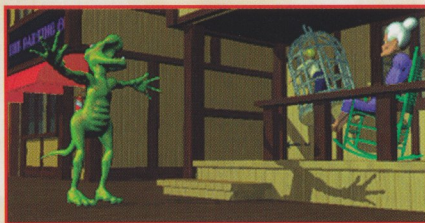


## Vorwort

Diese Geschichte entsprang einer ungeheuer niedlichen Erzählung und wuchs zu einem alles niederwalzenden Monsterprojekt heran, das nichts und niemanden mehr in Frieden leben ließ. Wir haben geackert, bis unsere Computer den Geist aufgaben, opferten unsere Wochenenden, unseren Schlaf und saubere Unterwäsche, schleppten uns durch die Nächte der so unendlich schwer faßbaren Gold Master Disk entgegen, die uns da so verlockend am Horizont entgegenfunkelte. Viele von uns erlagen jedoch diesem erbarmungslosen Ungeheuer, und dieses Spiel ist daher ihnen und all den Leuten gewidmet, die mutig mit uns in den Kampf zogen, unserer Phantasie dieses wundersame Königreich entrissen und siegreich auf den Bildschirm zerrten. Wie können wir Euch jemals danken...

### Ein wahrlich ungeheures Unterfangen

Zu Beginn eines Werkes der Parodie ist es ungeheuer wichtig, die Absicht des Verfassers klarzustellen. Für all die Leute da draußen, die von Unsicherheit geplagt nachts nicht schlafen können, möchten wir hiermit daher versichern, daß wir der etablierten Fantasy-Gesellschaft allerhöchsten Respekt entgegenbringen und ihrem leitenden Licht höchste Beachtung schenken.



*Mit einem widerwärtigen, ganze achtunddreißig Sekunden lang anhaltenden Versuch, der ganz fürchterlich nach Ei stinkt, gewinnt Thidney schließlich den berühmten Rülpswettkampf.*

**D**as Produkt, das Sie in Händen halten, sollte im Geiste des Frohsinns und des Scherzes und nicht anderweitig gedeutet werden. Sollten Sie feststellen, daß Sie es trotz allem etwas zu ernst nehmen, dann bitten wir Sie dringendst, sich folgenden Gedanken zu Gemüte zu führen: wenn Nachahmung die aufrichtigste Form der Schmeichelei ist, so folgt die Parodie doch sicher ganz dicht an zweiter Stelle!

### **Das magische Königreich...**

**K**ingdom O'Magic ist ein geschichtsträchtiger, traditionsgeschwängelter Ort uralter Zeiten. Viele Stunden werden Sie hier gewundene Waldpfade entlangschreiten, im Straßengewirr der Städte umherirren und sich steile Bergpässe hinaufschleppen. Doch lassen Sie Vorsicht walten, denn dies ist ein unwirkliches und höchst merkwürdiges Land, in dem komische Ereignisse zur Tagesordnung gehören und Absonderlichkeiten gesetzlich vorgeschrieben sind! Und denken Sie dran, daß es in diesem Spiel um Leute (und Drachen und Eidechsen und Trolle und Kobolde etc., etc.) geht! Es ist also ungeheuer wichtig, sich mit jedem Figürchen, dem Sie über den Weg laufen, gut zu unterhalten. Und das war's auch schon... begeben wir uns also im fröhlichen Hopslerlauf zu den Anleitungen.

### **Fangen wir mal ganz von vorn an...**

**D**enjenigen unter Ihnen, die einfach keinen Bock darauf haben, sich dieses Handbuch reinzuziehen, haben wir nur eins zu sagen: Na WUNDERBAR! Haben Sie auch nur die geringste Ahnung, wie lang wir an diesem Ding herumgekritzelt haben? NUN??? WAS IST??? Schön!!! Dann schieben Sie Ihre erste CD halt ins Laufwerk und geben Sie INSTALL ein, Sie Alleswisser!!!

Sollten Sie sich trotz unserer offensichtlichen Feindseligkeit dennoch nicht zusammenreißen können und sofort losspielen wollen, dann befolgen Sie halt die Bildschirmanweisungen und legen Sie los. Sollten Sie jedoch eine geduldigere und vernünftigere Person sein, dann lesen Sie weiter...

## **Zen und die Kunst der Installation!**

Wie soll ein Mensch, ein Durchschnittsbürger wie Sie, diese feine aber schrecklich komplizierte Software, die Sie doch gerade erst in Ihrer Lieblingsboutique erworben haben, mutterseelenallein installieren? Eine berechnete Frage! Da hilft nur eins, lieber Kunde, lesen und lernen!

Betreiben Sie das Spiel zum ersten Mal, müssen Sie es zuerst installieren (keine Angst, wenn Sie die Installation einmal hinter sich gebracht haben, brauchen Sie's nie wieder zu tun, und Mutti wird verdammt stolz auf Sie sein). Gut, dann kann's mal losgehen...

1. Schalten Sie Ihr Gerät ein (für eine optimale Spieleleistung ist das einfach unentbehrlich!).
2. Führt Ihr Gerät automatisch Windows 3.1 aus, MÜSSEN Sie das Programm abbrechen und zu MS-DOS zurückgehen (also nicht einfach ein MS-DOS-Fenster öffnen!). Das ist ebenfalls ungemein wichtig! Haben Sie keine Ahnung, wie Sie zu DOS abbrechen, dann (a) haben Sie eben Pech gehabt, (b) müssen Sie eben den Papierhaufen mit der Aufschrift "Windows-Handbuch" zu Rate ziehen.
3. Legen Sie die erste CD (schlauerweise mit CD1 beschriftet!) in Ihr CD-Laufwerk ein.



4. Geben Sie beim DOS-Prompt X: <Eingabetaste> ein (sofern X die Bezeichnung Ihres CD-Laufwerks ist).
5. Geben Sie INSTALL <Eingabetaste> ein, und befolgen Sie die ungeheuer informativen und witzigen Bildschirmanweisungen.

### **ACHTUNG WINDOWS 95-BENUTZER!**

**Dieses Spiel wurde mit äußerster Pingeligkeit und bis zur totalen Erschöpfung mit Windows 95 getestet. Wir können daher kategorisch und mit absoluter Sicherheit sagen, daß es (wahrscheinlich) von einem MS-DOS-Fenster aus funktionieren "sollte". Falls Sie, möge Gott uns davor bewahren, damit jedoch Schwierigkeiten haben (und es funktioniert z.B. nicht), schlagen wir vor, daß Sie Windows 95 beenden, im MS-DOS-Modus neu starten und dann mit Punkt 3 weitermachen.**

6. Ist die Installation einmal komplett, sollten Sie diesen nervenaufreibenden Vorgang nie wieder durchführen müssen. Geben Sie einfach KOM <Eingabetaste> ein und betreiben Sie das Spiel.

**K**ingdom O' Magic wurde mit dem Gedanken konzipiert, die Installation so einfach wie möglich zu gestalten, und wenn alles gutgelaufen ist, sollten Sie jetzt zu den Persönlichkeiten des Spiels auf Seite 13 weiterblättern können. Doch haben wir für den unwahrscheinlichen Fall, daß Sie auf Schwierigkeiten stoßen, einen kleinen Abschnitt zur "Fehlersuche" eingefügt, um den Fortbestand Ihres Komforts und Ihrer Sicherheit zu gewährleisten. Viel Spaß!

## **Häufige Probleme, F&A (Frage&Antwort) - Chris Lipscombe, vorsitzführender König der Tester!**

- F. Ich hab eine Creative Labs Soundblaster Pro-Soundkarte in meinem PC, und das verdammte Installationsprogramm hat's einfach nicht gepackt, die Karte automatisch zu erkennen. Bringen Sie das in Ordnung oder ich werd Sie in Ordnung bringen!
- A. Hey, warum denn gleich so unfreundlich werden! Brechen Sie einfach zu DOS ab, und geben Sie erneut INSTALL <Eingabetaste> ein. Das Installationsprogramm wird daraufhin erneut betrieben, und wenn's einmal bei der Option Soundkarte wählen angekommen ist, müssen Sie nur noch Manuell wählen und dann "Soundblaster Pro" wählen. Haben Sie die Installation einmal abgeschlossen, sollten Sie wieder lächeln können!
- F. Ich hab mich genau an die Installationsanleitungen gehalten, aber es ist immer noch kein Sound zu hören. Und wenn ich mir das hier genauer ansehe, ist auch nix auf dem Bildschirm zu sehen... ist das normal?
- A. Vielleicht sollten Sie zuerst einmal versuchen, Ihren Computer einzuschalten, und wenn das nicht funktioniert, sollten Sie vielleicht mal einen näheren Blick auf den Reklamehaufen im Flur werfen, die Stromrechnung finden und sie bezahlen! Der Wiederanschluß dauert normalerweise nicht lange, und bevor Sie wissen, was los ist, sitzen Sie wieder vor Ihrem Computer und spielen Kingdom O' Magic!
- F. Ich legte mir Ihr wundervolles Kingdom O' Magic-Game zu, nahm's aufgeregt mit nach Hause, hab's installiert, gespielt und, HEY!, einen Riesenspaß gehabt! Doch als ich heute morgen meinen Computer wieder einschaltete und KOM <Eingabetaste> eingegeben habe, war das Spiel wie vom Erdboden

verschwunden! Muß ich dieses Traumschlpiel nun noch mal installieren? Ist mein Spiel jetzt im Eimer, weil ich meinen Computer abends ausgeschaltet habe? Wird uns denn niemand aus den Klauen der unterdrückenden Macht der Pharaonen befreien?

- A. Keine Panik, Mensch! Das war doch nur ein Mißverständnis! Funktioniert Kingdom O' Magic das erste Mal nach der Installation und hat sich dann verdünnt, sind Sie wahrscheinlich im falschen Verzeichnis! Geben Sie von einem DOS-Schirm aus einfach C: <Eingabetaste>, dann CD \ <Eingabetaste> und dann CD und den Namen des Verzeichnisses ein, in dem Sie Kingdom O' Magic installiert haben. Beispiel GAMES oder KOM oder GAMES\KOM gefolgt von der <Eingabetaste>. Geben Sie jetzt KOM <Eingabetaste> ein, dann sollte alles wieder paletti sein.
- F. Ich wollte mir eigentlich Kingdom O' Magic holen, aber irgendwie lief da was schief, und ich hab statt dessen versehentlich ein Satz Steakmesser gekauft. Kann ich das Spiel trotzdem auf meinem Computer spielen?
- A. Auf dieses Problem sind wir in letzter Zeit leider ziemlich oft gestoßen, und deshalb setzen wir uns jetzt aktiv für die Verabschiedung eines neuen Gesetzes ein, das die deutliche Etikettierung aller Steakmesser durchsetzt und ein Licht auf die Inkompatibilität mit Kingdom O' Magic wirft. Solange unsere



*Mit furchterregender Waffengewalt wird Shah-Ron in die Ecke getrieben und muß die Stärke ihres Achseldeos überprüfen!*



Gesellschaft sich jedoch weigert, mal die Augen zu öffnen, wird diesem Skandal jedoch nicht abzuhelpen sein. Wir können Ihnen daher leider nur einen Leuchtturm in der stürmischen See der Ungewißheit bieten - schreiben Sie uns wieder, und nehmen Sie Kontakt mit unserer Steakmesser-Selbsthilfegruppe auf.

- F. Ich bin's noch mal. Ich hab meine Stromrechnung bezahlt, aber der Bildschirm ist immer noch leer.
- A. Jaja, aber haben Sie daran gedacht, Ihren Computer einzuschalten? Und vergessen Sie nicht, genau zu überprüfen, ob auch jeder Stecker da steckt,



*Don Elrondo bleibt die Luft weg, als Shah-Ron sich zum Kuß seines Ringes niederbeugt.*

wo er stecken sollte, bevor Sie ihn einschalten... Wenn ich's mir so überlege, dann hoffe ich doch, daß Sie überhaupt einen Computer haben...

- F. Nachdem ich schon andere SCi-Games einschließlich dem absoluten Hit Cyberwar gespielt und mich schon wie ein König auf Kingdom O' Magic gefreut habe, können Sie sich sicher vorstellen, wie fertig ich war, als ich entdeckte, daß ich meine Frau nicht zum Höhepunkt bringen kann. Mach ich irgendwas falsch?
- A. Es ist äußerst wichtig, mit einer geistig positiven Einstellung an dieses Problem heranzugehen. Das Problem liegt nicht darin, daß Sie's nicht können, sondern daß Sie's einfach noch nie gemacht haben. Versuchen Sie, ein wenig liebevoller an die Sache heranzugehen und dem Romantiker in Ihnen eine Chance zu geben. Nehmen Sie sich einen Abend frei, an dem Sie nichts und niemand stören wird. Lassen Sie sich Zeit, fühlen Sie sich nicht unter Druck gesetzt. Schön soll's sein. Lassen Sie die Dinge einfach ihren natürlichen Lauf nehmen, und wenn das auch nicht funktioniert, dann sollten Sie diese Übung vielleicht noch mal versuchen, diesmal mit Ihrer Frau!

## Die Persönlichkeiten des Spiels

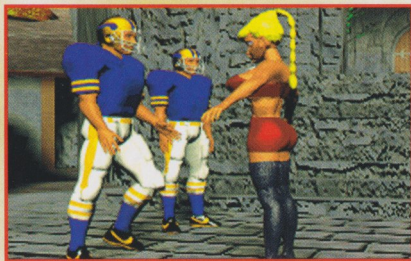
Im Kingdom O' Magic treiben sich eine Menge Witzfiguren herum, die Sie treffen, in Grund und Boden reden oder mit stumpfen Objekten einfach plattbauen können! Zuerst müssen Sie aber entscheiden, welche der unzähligen Persönlichkeiten Sie selbst sein wollen. Sie haben hierbei die Wahl zwischen den folgenden zwei Persönchen:



*Pech gehabt! Da war er doch nur ein Sekündchen unvorsichtig, und schon rutscht Thidney vom Riesenbohnenstengel ab und fällt 20.000 Füße in die Tiefe.*

## Thidney!

Eine über zwei Meter große, froschgrüne Echse mit einem Hang zur Fröhlichkeit und einem Wahnsinnsschwanz! Thidney liebt Actionfilme, Sport und endlose Saufgelage. Er kann zwar nicht besonders gut zaubern, doch eins muß man ihm lassen, man kann ihm ganz schön eins über die Rübe hauen, ohne daß sich dabei seine geistigen Fähigkeiten merklich ändern.



*"ICH will sie durchsuchen!", schreit es aus dem Munde jedes Wächters, als Shah-Ron sich dem Palast nähert.*

## Shah-Ron!

So um die eins achtzig groß und wie eins der Babes aus 'Planet der Hübschen' gebaut. Ein unternehmungslustiges Mädel, das keinen Bock hat, mit Kindern oder alten Leuten zu arbeiten, und Tiere, besonders die süßen Kuschelnder ätzend findet. Hat's im Zaubern echt drauf, ist aber an den körperlicheren Aspekten des Kampfes nicht interessiert.



## Weitere Figürchen, auf die Sie treffen könnten: Schurken



*Pinhead: Anführer der Orks, Diener des Dunklen Herrn und überhaupt ein ganz mieser Typ, hier mit ein paar seiner Lieblingsgoblinfreunde.*



*Marshgarst der Unsichere - ein Zauberer!*



*Morriß der Troll.*



*Neville der Troll.*

*Cedric der Troll.*

## Weitere Figürchen, auf die Sie treffen könnten 2: Noch mehr Schurken



Einer der Ringgeister auf seiner Wanderung durch das Königreich nach magischen Ringen (Da gibt's ganze neun zu finden!) schnüffeln.



Gorgon



Lebkuchenmann

Puff der magische Drache, der Feueratem, Meister der Bauern, Sammler funkelnden Goldes und tierisch gefährlich!



## Neutrale (Sie wissen schon, Schweiz und so...)



Terrence

Der König von De Lorean



Der Rausschmeißer



"Humphrey" Balrog - ein Feuergespent

## Und glatt noch ein Haufen Figürchen, auf die Sie treffen könnten: Verschiedene!



Konrad der Barbar



Der Fährmann



Der Hohe Haushofmeister  
von Minar Tragik



Ein Elfenwächter



Der verrückte Bäcker



Der Oberzwerg



Omi



Ninja-Bäcker



Verdächtiger Typ



Der Perückenmeister



Ein Elf



# Die Missionen

**H**aben Sie sich einmal für eine der entzückenden Persönlichkeiten entschieden, dann ist es Ihre Pflicht, sich als nächstes eine Mission auszusuchen... da gibt's nicht einen, nicht zwei, nicht vier, nein ganze drei Missionen im Kingdom O' Magic!

## 1. Die gute alte Mission mit Tradition

**J**edes Fantasy Adventure braucht eine gute alte Mission mit Tradition, und wie's der Zufall wollte, haben wir in diesem feinen Produkt eine reinprogrammiert. Sie und Sie allein müssen die Weiten des Kingdoms bezwingen, Monster bekämpfen, Recht über Ungerechtigkeit walten lassen und die Immobilienpreise senken, bis Sie schließlich den Drachen gerettet, die Prinzessin geraubt und den Schatz besiegt haben!\* Das ist bei weitem die einfachste der drei Missionen, und obwohl ein erfolgreicher Abschluß sehr befriedigend ist, sind Sie damit noch lange kein Einstein!

*\* Das ist 'ne glatte Lüge! Es gibt gar keine Prinzessin in diesem Spiel! Genaugenommen ist das ganze Ding nicht ganz astrein - Sie sollen den Drachen nämlich killen, indem Sie einen Vertrag mit ihm abschließen, aber das klingt wirklich zu lahm, finden Sie nicht? Zeigen Sie mir einen Werbetexter mit Integrität, und ich zeig ihnen jemanden, der 'ne kräftige Tracht Prügel verdient.*

## 2. DIE AUFREGENDE 7-11ER-MISSION

**E**s gibt Zeiten, in denen Sie stolzen Hauptes aufstehen müssen, um beachtet zu werden (wie z.B., wenn gefragt wird, wer denn gern einen Blick in das Dessertmenü werfen würde), und in dieser Mission wird genau das von Ihnen verlangt. Flockenheim steht nämlich eine Invasion bevor! Und genau deshalb hat man Sie persönlich dazu auserkoren, ziellos im Königreich

umherzuwandern und 7 bis 11 der härtesten Kerlchen um sich zu versammeln, um die Freiheit der schwimmenden Metropole zu verteidigen! Ob die Mission schwer ist? Nun, wenn die Goldmarie hier wär, würde sie bestimmt sagen, daß die erste Mission viel zu einfach war, aber sie steht auf seltsame Betthüpfelmätzchen einschließlich Schüsselchen voll Brei und Bären. Wir sollten ihrer Meinung daher vielleicht keine zu große Bedeutung zukommen lassen!

### 3. Die BizArRe & LEicHt VerWoRReNE MiSSiON

Man sagt, wenn Sie des Kingdoms O' Magic müde sind, sind Sie des Lebens müde, und wenn Sie des Lebens müde sind, sind Sie für die BizArRe & LEicHt VerWoRReNE MiSSiON genau in der richtigen Verfassung! Die ist gefährlich, da können Sie Gift drauf nehmen! Ihre Mission, falls Sie sie annehmen, besteht darin, das Ende der uns bekannten Zivilisation zu verhindern (hey, wetten, daß diese Spielidee völlig neu für Sie ist!?!), indem Sie die "Verlorene Lavalampe der Alten" finden müssen, und, falls noch Zeit ist, den Dunklen Herrn grün und blau prügeln dürfen! Diese Aufgabe wird auf Ihrer Brust (oder an einem angemesseneren Fleckchen, wenn Sie eine Frau sind) wahrlich Haare wachsen lassen und Worten wie "schwierig" und "einfach unmöglich" eine völlig neue Bedeutung geben. Richtig, hier geht's um eine tierisch harte Nuß, und um einen schottischen König aus alten Zeiten zu zitieren - "Falls Sie das erste Mal jämmerlich auf der Strecke geblieben sind, dann spielen Sie Kingdom O' Magic doch einfach noch mal!"

## Wie man's macht!!!

"So, und wie spielt man dieses außerordentlich wundervolle Spiel?," hör ich Sie fragen.

Eigentlich ganz einfach. Haben Sie sich einmal für ein Figürchen und eine Mission entschieden, werden Sie sich ziemlich schnell auf dem Spielbildschirm wiederfinden. Auf dem Spielbildschirm ist hauptsächlich das Bild des gegenwärtigen Raums oder Ortes abgebildet, wobei Sie und jegliche anderen Persönlichkeiten oder Objekte des Spiels ebenfalls auf diesem Bild zu sehen sind. Unter dem Bild befindet sich die Menüleiste, ein Feld mit dem Namen Ihres gegenwärtigen Aufenthaltsortes und ein paar Worten zum aktuellen Status des Zeigers... WAS??? Ich hab den Zeiger noch nicht erwähnt??? Sorry, der Zeiger ist tierisch wichtig! Wenn Sie nämlich Ihre Mausemumschieben, sollte der Zeiger (eine kleine Hand) über den Bildschirm flitzen. Um also mit dem Spiel zu interagieren, brauchen Sie mit dem Zeiger nur auf irgendein Objekt/Figürchen zu zeigen und dann die Maustaste drücken. "Wie leicht und unkompliziert!", hör ich Sie begeistert rufen.

Die anfängliche Euphorie beim wilden Rumzeigen wird nach einer Weile abebben (ich weiß, kaum zu glauben, nicht?), und Sie werden nur noch eins im Sinn haben... nämlich heldenhafte Taten zu vollbringen! Schauen wir uns das Zeigen und Klicken also einmal genauer an.

Zu Beginn sollten Sie wissen, daß Sie zwar auf alles mögliche zeigen können, aber nur ganz bestimmte Objekte eine Reaktion auslösen. Diese wundersamen Objekte werden als "Heiße Pickel" oder "Hot Spots" bezeichnet. Ein Hot Spot kann so gut wie alles sein, von unansehnlichen Monstern bis hin zu wunderschönen Prinzessinnen, von wertvollen Schätzen bis hin zu Großkaliberwaffen, von unbedeutenden Kieselsteinchen auf dem Boden bis hin



zu mehrstöckigen Schlössern in der Ferne, von... na Sie wissen schon, was gemeint ist. Wann der Zeiger sich über einem Hot Spot befindet, erkennen Sie daran, daß er sich wie durch Zauberei in einen Zeigefinger verwandelt, der mit Funken um sich spuckt (glauben Sie mir, das sieht echt besser aus als es sich anhört!), und was noch wahnsinniger ist, Sie sollten ein magisches Knistern hören können!

**K**licken Sie jetzt die Maustaste, sollte der Ring O' Action, der Ring der interaktiven Möglichkeiten erscheinen, mit dem Sie auf wundersame Weise bestimmen können, wie Sie mit den Hot Spots interagieren werden.



**D**er Ring O' Action setzt sich aus ganzen sechs Segmenten zusammen, von denen jedes einzelne eine bestimmte Aktion repräsentiert: Da gibt's NEHMEN, KÄMPFEN, REDEN, UNTERSUCHEN, BENUTZEN, ZAUBERN. Woll'n wir uns diese absonderlichen Funktionen gleich einmal genauer ansehen...



**NEHMEN** - Klicken Sie hier, versucht Ihr Held, das gegenwärtig "hotgespottete" Objekt aufzuheben. Gegenstände, die auf diese Weise aufgenommen werden, blinken in der unteren rechten Ecke der Menüleiste vorübergehend auf und HEY! landen wie durch Zauberei in der Bestandsliste Ihres Helden!



**ANGRIFF** - Klicken Sie hier, dann zieht Ihr Held furchtlos in den Kampf gegen das gegenwärtig "hotgespottete Figürchen". Sie müssen dabei eine geeignete Waffe aus Ihrem Inventar wählen oder mit Fäusten loslegen, falls Sie keine Waffen haben (siehe 'Kampfführer' irgendwo weiter hinten in diesem Handbuch).



**SPRICH MIT** eigentlich sehr ähnlich dem Angriff nur daß Sie Ihrem Gegenüber kein blaues Auge schlagen, sondern ein nettes Pläuschchen abhalten (siehe 'Sprachliche Unterschiede' weiter hinten). Vergessen Sie nicht, daß alles, was Sie von sich geben, einen Einfluß auf künftige Unterhaltungen haben kann. Wählen Sie Ihre Worte daher gut!



**UNTERSUCHEN** - Mit dieser Funktion können Sie sowohl Objekten als auch Spielfiguren auf die Pelle rücken, woraufhin Sie nützliche Infos, gelegentlich vielleicht sogar eine wundersame Offenbarung serviert bekommen! Schauen Sie sich Gegenstände an, erhalten Sie häufig wichtige Hinweise, während ein Blick auf eine Spielfigur enthüllen kann, wie stark Ihr Gegenüber ist oder was es bei sich trägt.



**BENUTZE** - Mit dieser Option kann Ihr Held das gegenwärtig "hotgespottete" Objekt benutzen, öffnen oder jemandem geben. Manchmal ist ein zweites Objekt erforderlich, um Objekt 1 auf Objekt 2 anzuwenden. Das hört sich alles ein bißchen verwunderlich an, aber machen Sie sich keine Sorgen, Sie werden sehr schnell kapieren, was zu tun ist!



**Z**AUBERE - Wie ANGRIFF, doch kann Ihr Held einen anderen Helden hierbei mit einem der verfügbaren Zaubersprüche verzaubern. Eins müssen Sie dabei jedoch beachten! Nicht alle Zaubersprüche haben eine Wirkung auf jede Spielfigur! Experimentieren Sie also!

### Die Bestandsliste Ihres Helden

**W**eder Shah-Ron noch Thidney scheinen genug Platz in ihren Hosentaschen zu haben... Wohin verschwinden diese Objekte also, nachdem unsere Held sie aufgehoben hat? Na in Ihrem Inventar natürlich! Hier werden alle Objekte, Waffen und Zaubersprüche aufbewahrt, die Sie auf Ihrer Reise aufgegabelt haben. Sie können Ihr Inventar jederzeit öffnen, indem Sie den Zeiger auf die Menüleiste unter dem Spielbildschirm ziehen. Der Zeiger sollte sich daraufhin in eine kleine Schatztruhe verwandeln, und wenn Sie jetzt die Maustaste drücken, erscheint ein Display mit all Ihren Besitztümern! Haben Sie jedoch eine ungeheure Menge Krimskrums angesammelt, ist nicht immer alles zu sehen. In diesem Fall können Sie aber durch Ihre Goodies scrollen, indem Sie die Maus hoch- und runterziehen.

**S**ie können Objekte Ihres Inventars auf die gleiche Weise **UNTERSUCHEN** oder **BENUTZEN** wie die Objekte auf dem Spielbildschirm – klicken Sie sie einfach an, um den Ring O' Action aufzurufen!

### Die Gesundheit, magischen Kräfte, Lieblingsfarbe etc. Ihres Helden

**H**aben Sie den vorherigen Abschnitt gut durchgelesen, dann wissen Sie, daß Sie Objekte Ihres Inventars genauso **UNTERSUCHEN** oder **BENUTZEN** könnens wie die Objekte auf dem Spielbildschirm - einfach anklicken, und der Ring O' Action erscheint, richtig? **ABER...** es gibt auch noch ein Spezialicon, das sich immer in Ihrem Inventar befindet, nämlich das ICH-Icon.



Klicken Sie ICH und dann UNTERSUCHEN an, erscheint plötzlich der Statistikenschirm mit einer Menge nützlicher Bagatellen über Ihren Helden!

### **Gesundheit, magische Kräfte, Inventar, Ausrüstung etc. anderer Spielfiguren**

**W**ie Sie gerade erfahren haben, können Sie einen Blick auf Ihre eigenen Statistiken werfen... aber was ist mit den Statistiken anderer Persönlichkeiten des Spiels? Sie wollen vielleicht wissen, ob Cedric die Hochzeitseinladung geklaut hat, die Sie doch so dringend brauchen, oder vielleicht hätten Sie auch gern gewußt, wie stark Beulengesicht ist, bevor Sie versuchen, seine Haare mit einem Riesenholzhammer zu scheiteln. Nein? Sie vielleicht nicht, andere Leute aber sehr wohl, und diesen Leuten verraten wir: UNTERSUCHEN die Spielfigur, um ihren Statistikenschirm aufzurufen und herauszufinden, ob er oder sie Ihnen ein paar nützliche Objekte vorenthält. Drücken Sie einfach die Maustaste, um durch die Liste zu gehen. Einfach, nicht?



*Der lustige Mutantenwirt - jedem gern unter den Arm greifend!*

### **Kampf – Der definitive Kampfführer**

**N**a, das hat ja wunderbar geklappt (als ob wir's geplant hätten!)... jetzt haben wir die Statistiken anderer Spielfiguren abgehakt und können gleich zum Kampf übergehen. Sie brauchen eigentlich nur eins zu wissen: Waffen helfen! Je größer und besser die Waffe ist, desto mehr

Schaden können Sie anrichten und desto unwahrscheinlicher ist es, daß Sie selbst als unbedeutende Leberwurst auf dem Frühstückstisch des Lebens landen! Wie wirksam eine Waffe ist, läßt sich leicht ermitteln, indem Sie die Gesundheitsleiste Ihres Gegners (beim Kampf oben auf dem Bildschirm) im Auge behalten und beobachten, wie schnell seine oder ihre Gesundheit den Bach runtergeht.

Wichtiger Hinweis: Aufgrund der äußerst magischen Natur von Kingdom O' Magic (nun, mit einem solchen Namen sollte es schließlich auch magisch sein!) werden Sie möglicherweise auf Figuren treffen, die unsterblich (oder so gut wie unsterblich) sind. Tun Sie sich also einen Gefallen, und lassen Sie sie in Ruhe - Sie holen sich nur blaue Flecke! Unsterbliche Figürchen erkennen Sie an ihren Gesundheitsstatistiken, die gewöhnlich derart gigantisch sind, daß Sie numerisch unmöglich aufgeführt werden können... daher die kurzgefaßten Warnungen!

### **Pläuschchen – Was es ist und wie's benutzt wird, um sich zu verabreden!**

Sich mit anderen Spielfiguren des Kingdoms O' Magic zu unterhalten ist echt Swichtig, und wir haben eine Ewigkeit dran gesessen, eine interessante Methode des bedeutungsvollen Dialogaustausches zu entwickeln. Quatschen Sie jemanden an, erscheinen auf der Menüleiste im unteren Bildschirmabschnitt drei "Eröffnungsreden", mit der Sie die darauffolgende Unterhaltung in die gewünschte Richtung lenken können. Da gibt's normalerweise eine freundliche, eine neutrale oder eine Frage sowie eine Beleidigungsoption zu wählen. Ziehen Sie die Maus hoch/runter, um die gewünschte Eröffnungsrede zu markieren, und drücken Sie dann die Maustaste, um loszuquatschen. Die Unterhaltung wird solange fortgesetzt, bis sie zu Ende ist oder eine weitere Entscheidung getroffen werden muß und Sie Ihre nächste "Eröffnungsrede" wählen können.

Hinweis des Herausgebers: Wir sind richtig stolz auf unsere Plauschmethode, denn Sie ermöglicht einen flüssigen Dialogaustausch (im Gegensatz zu einer tödlich langweiligen Liste voller Sounddateien, die Sie sich in randomisierter Folge reinziehen können) - da kann man nämlich über mehrere Pläuschchen eine richtig nette Beziehung mit den Leuten aufbauen. Und außerdem erfahren Sie natürlich nicht immer gleich alles, was es zu erfahren gibt, viele Dinge werden erst nach mehrmaligem Spielbesuch offenbart. Wir haben uns das ganz allein ausgedacht und sind absolut der Meinung, ein völlig neues, umwerfend originelles Plauschverfahren entwickelt zu haben. Nehmen Sie sich vor Nachahmungen in acht!

### **Sprachliche Unterschiede**

**K**ingdom O' Magic ist kein gewöhnlicher Ort, und es obliegt uns daher zu bedenken, daß bestimmte Dinge dort einfach anders laufen als hier. Nehmen wir z.B. einmal die Sprache. Der Gedanke der politischen Korrektheit, mit dem wir aufgeklärten Leute gesegnet sind, hat die ungelerten Figürchen des Kingdoms noch nicht erreicht. Daher werden hier eben auch andere Redewendungen und Ausdrücke verwendet als bei uns. Wir haben daher im Geiste der Gutgläubigkeit unten einige unserer tagtäglich benutzen Redewendungen und dazu ihr Kingdom O' Magic-Äquivalent aufgeführt.



*Unsere vernünftige, politisch  
korrekte Redewendung*

- Du scheinst mir recht feindlich gesinnt zu sein
- Ich habe ein wahrhaft positives Gefühl bezüglich dieser Angelegenheit.
- Vielleicht solltest Du Deinen Ärger mit mir teilen.
- Das sollten wir wirklich in Erwägung ziehen, denke ich.
- Weißt Du, wenn Du Dir die ganze Sache mal von dieser Seite ansiehst, wirst Du ein Fülle weitreichender Vorteile entdecken.
- Glaub mir, ich respektiere Deine Ansichten von ganzem Herzen.

*Primitive Kingdom O' Magic-  
Übersetzung*

- Schmeiß die Axt weg, Mensch!
- Ja
- Aua! Was soll denn das?
- Nein.
- Mach das jetzt, oder ich hau Dir die Birne ein!
- Nein.

## **Magie - Erniedrigung unschuldiger Leute auf die übernatürliche Weise!**

**A**ls erstes ist es einmal wichtig, ein Verständnis dafür zu entwickeln, daß die Erfolgreiche Magie von zwei ungeheuer ausschlaggebenden Aspekten abhängig ist: Zaubersprüche und magische Kräfte. Zaubersprüche sind über das ganze Kingdom verstreut - auf dem Boden, an Straßenschildern angelehnt, in den Hosentaschen andere Spielfiguren und viele andere Plätzchen mehr! Heben Sie ihn wie jedes andere Objekt einfach auf. Haben Sie das einmal geschafft, verfügen Sie über den Grundbestandteil, nämlich den Zauberspruch. Jetzt brauchen Sie nur noch magische Kräfte und es kann losgehen! Ihre magischen Kräfte bestimmen die Durchschlagkraft Ihrer Zaubersprüche, d.h. wie schnell sie über ihr Ziel herfallen und wie groß ihr Aktionsradius ist. Ihre magischen Kräfte haben ein vorbestimmtes Maximum (nach Alter, Größe, Gewicht, Brustgröße und Interesse an langweiligen Gegenständen berechnet), das immer gleich bleibt. Das Zaubern schröpft zwar Ihre magischen Kräfte, doch regenerieren sie sich mit der Zeit (oder im Handumdrehen, wenn Sie in einem der vielen feinen Schenken des Kingdoms übernachten) wieder. Bedenken Sie aber immer, daß nicht jeder Zauberspruch eine Wirkung auf jede Spielfigur hat!

## **Sehenswürdigkeiten**

### **Hinterwald**

**D**er Hinterwald ist einer der finstersten Wälder des Kingdoms und war bis vor kurzem noch ein Ort des unendlich Bösen. Doch seit der Geschäftsverlegung des Dunklen Herrn in die geräumigere Region von Korri-Dor, ist sein früheres Hauptquartier (der Dunkle Turm - jetzt zur Miete oder Kauf freigestellt!) der Verwahrlosung zum Opfer gefallen. Obwohl Gerüchte gigantischer Spinnen und verdorbener Elben immer noch Schlagzeilen in den Lokalzeitungen machen, ist die Reise durch diese Lande nun kein lebensgefährliches Unterfangen mehr.

## BÄCKERINSEL

Es war vor unendlich vielen Jahren, als der Bäcker von seinen lieben Mitmenschen aufgrund seiner 'unnatürlichen Teigexperimente' verschmäht wurde. Dieser 'Krapfen' schien ganz deutlich ein Werk des Teufels zu sein! Ohne auch nur einen Moment zu zögern, ließ der Stadtrat den Bäckerteil der Stadt daher einfach absägen und in die weite Welt hinaustreiben. Die Insel lief schließlich jedoch in einiger Entfernung auf Grund auf und blieb dort bis zum derzeitigen Tage hängen. Mütter lieben es auch heute noch, ihren Kindern mit Geschichten des zwirbelbärtigen Brotmeisters eine Heidenangst einzujagen, und in manch finsterner Nacht liegt ein gespenstischer Lichtschleier über dem Wasser, ein Zeichen dafür, daß die öfen des Bösen wieder einmal ihre Satanswaren aufquellen lassen.

## Hügel des Grauens

Tief in düstere Nebel getaucht liegen die Hügel des Grauens. Hört man genau hin, kann man das Stöhnen der Toten hören und an einem richtig guten Tag aus den Grabkammern am tiefsten Punkt der Täler sogar die letzten Worte\* der uralten Könige emporsteigen hören. Ein Vergnügen für die ganze Familie! Lassen Sie die Kleinen in unserem Junioren-Einbalsamier-Centre, während Mami und Papi sich in der Kann-Man-Sowieso-Nicht-Mitnehmen-Bar entspannen. Nehmen Sie Ausfahrt 26 der Großen Weststraße in der Nähe von Edam.

\* "Die Suppe schmeckt aber komisch... warum ißt Du nichts, mein Liebes?" –

König Wühlmauswürger IX.

"Das Ding traust Du Dich sowieso nicht zu benutzen..." –

König Perineum VI.

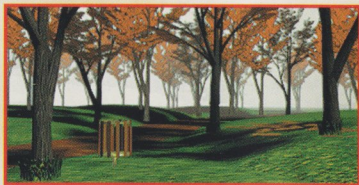
"Nein, Dummerchen, nur die gestreiften sind giftig... schau, ich zeig's Dir..." –

König Stinkmorchel III.



## DE-LOREAN

De-Lorean, Land König Dumbbarts und Königin Galadräcks, ist der Goldene Wald des Hohen Elbenrates (und beliebter Schmuseort für Teenageelben). So manch Abenteurer läßt den Charme der gräßlichen Korbwaren des hellhäutigen Volkes über sich ergehen, um hier vor dem Bösen des Landes Zuflucht zu nehmen, sich zu erholen und schnell wieder zur Gesundheit zu kommen, um sich dann eiligst wieder aus dem Staub zu machen.



*De-Lorean, beliebter Vergnügungspark der Elfen, der goldene Wald... Würrrg! Gräßliche Geschenkeshops mit zum Heulen langweiligen Korbwaren, hölzernen Untersetzern und stinkendem Potpourri. Ich hasse Potpourri!*

## OSTWALD

Die gewaltigen Bäume des Ostwalds lassen alles und jeden innerhalb seiner Waldgrenzen winzig klein erscheinen. Man sagt, daß dieser Wald "lebendiger" als andere Waldgebiete ist, aber keiner weiß so richtig Bescheid, was da wirklich los ist, nur daß Reisende, die hier öfters durchkommen, nicht mit Äxten und nackten Flammen befuchtet werden.

## EDAM

Unendlich weit weg am Ende der Großen Weststraße befindet sich das kleine Kuhdorf Edam, dessen Attraktion die Ortsschenke ist. Häufig von Rangern, Hobbits und Liebespärchen besucht, die ein wenig preisgünstige Ungestörtheit suchen, agiert Edam als eine Art Zivilisationszentrum einer sonst etwas hinterwältlerischen Region. Jede Postkarte, die von hier in die große, weite Welt

geschickt wird, zeigt das Bild einer nächtlichen Szene, obwohl das eigentlich ziemlich merkwürdig ist, wenn man bedenkt, daß hier eine strikte Sperrstunde herrscht, die es nichts und niemandem erlaubt, die Stadt nach Sonnenuntergang zu betreten...

## FLOCKENHEIM

Auf wackligen Holzpfählern über den dubios wirkenden Gewässern des "Sees" erhöht ragen die rustikalen Behausungen von Flockenheim empor. Hier herrscht der rechtschaffene König Afro und sein Ritter der Tafelrunden. Das kleine Inselörtchen ist über eine kleine Holzbrücke (Gott sei Dank keine Schokoladenbrücke, denn bei dem heißen Wetter wär das echt ein Problem!) mit dem Festland verbunden.



*Flockenheim, Dörfchen zerbröckelter  
Träume und kaputter Versprechungen...  
die Heimstätte des beliebtesten  
Unterhaltungsmagazins "Des Schäfers  
Freuden".*

## KORRI-DOR

Willkommen im grauen Reich des Dunklen Herrn! Korri-Dor ist ein verkümmerter Ort jenseits der Berge im Südosten des Königreiches, fast ein bißchen wie Detroit oder Portsmouth, aber ohne regelmäßige Linienflüge zurück in die Zivilisation. Leider weiß man über dieses Gebiet so gut wie gar nichts, da nur wenige die öden Prärien überlebt haben (auf jeden Fall nicht, wenn sie vorher keine gute Reiseversicherung abgeschlossen haben!). Die einzigen Wesen, die sich ungeschoren durch Korri-Dor bewegen können, sind die orkischen Diener des Dunklen Herrn, aber was bringt Ihnen das, Sie sind ja kein Ork!

## Minar Tragic

Die brodelnde Metropole Minar Tragic, eine Symphonie der Steinverkleidung, liegt in einer Spalte am Fuße der Berge gekuschelt wie ein trotziger Wattebausch und ist als bestes Einkaufszentrum und coole Vergnügungsstätte (gehen Sie aber den Schenken aus dem Weg) des Kingdoms bekannt. Der Herrscher der Stadt ist der selbsternannte Hohe Haushofmeister, der "den Thron nur warmhält, bis der wahre König heimkehrt".

*\* Da der wahre König aber tot ist, ist es wohl sehr unwahrscheinlich, daß er jemals zurückkommen wird, aber das scheint dem Hohen Haushofmeister nicht weiter Sorgen zu machen.*

## Dummenica

Ursprünglich aus Jux ausgegraben, dann aber klugerweise als Gebirgsschnellstraße freigegeben, stellt der Dummenica-Tiefbauhöhlenkomplex (MTHK) für das Kingdom das bedeutendste Werk des strukturellen Ingenieurwesens dar. Die Schnellstraße beginnt an irgendeiner Ecke der Großen Weststraße & dem Kloaskensee, schlängelt sich durch die Muffliegenberge bis zum Dämlingertal und verkürzt die bisherige Bestreisezeit von 3 Stunden damit auf nur 7 Stunden, also ein bedeutender Vorteil für den geschäftigen Abenteurer unserer Zeit.



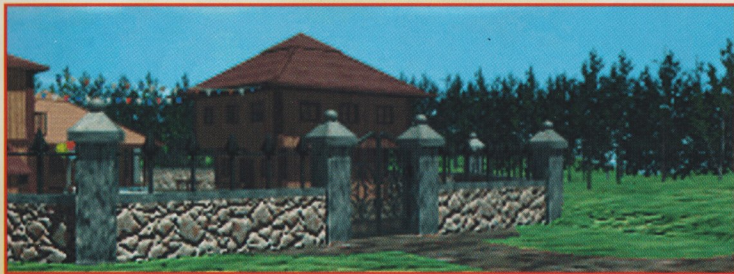
## Rhite-Gard

Rhite-Gard, ein verdorbener Ort der Schwartenmaggih\*, über den der Turm R von Marshgarst dem Unsicheren ragt. Ein tückischer Ort verborgener Vorrichtungen, die fürden unvorsichtigen Abenteurer eine garstige Überraschung bereithalten. Schreiten Sie daher mit Vorsicht voran!

*\* Ähnlich der gewöhnlichen Schwarzen Magie, doch wird hier zum Zweck dramatischer Effekte auf noch viel unheilvollere Weise gezaubert!*

## SUFFTAL

Sufftal - Sitz der Don-Elrondo-Familie und geheimer Stützpunkt der bösen Selbenkartelle der "La Cosa Nostril" und Hauptquartier aller organisierten Landesstraftaten. Sufftal wird bis an die Zähne scharf bewacht, um sich ungebetener Besucher ohne große Mätzchen entledigen zu können, und ist als die idyllischste Sterbestätte des Kingdoms bekannt.



*Sufftal - Seit 1732 energischer Lieferant von Betonstiefeln an ehrliche Geschäftsleute.*

## Die Karte...

Werfen wir einmal einen geographischen Blick  
auf das Kingdom O' Magic...



## TABELLE

1. Hügel des Grauens (von April - August geöffnet)
2. Edam (Kaufen Sie zwei Becher Bier, dann parken Sie kostenlos!)
3. Die Große Weststraße
4. Sufftal (nur mit Einladung)
5. Tal der Trolle
6. Das Westtor Dummenicas in der Nähe des Kloakensees
7. Der Kaliberpaß
8. Die Muffliegenberge
9. Das Osttor Dummenicas in der Nähe des Dämlingertals
10. De-Lorean, Goldener Wald, Verzauberter Forst (Picknikmöglichkeiten)
11. Rhite-Gard (Sitz der International Palantire Company)
12. Minar Tragic, Stadt der tausend Enttäuschungen.
13. Ostwald, Lebender Wald der uralten Greise (Souvenirladen)
14. Hinterwald - Ihhhhhhhhhhhh! Spinnen!!!
15. Korri-Dor, Reich des Dunklen Herrn (Durchgang verboten!)
16. Zwergberg und Hallen wertvollen Krimskrams
17. Das Tal der Gorgonen
18. Flockenheim (und die Bäckerinsel)



## Mitarbeiterverzeichnis, wo ein Mitarbeiterverzeichnis einfach nicht fehlen darf...

Dieses Mitarbeiterverzeichnis stellt eine akkurate Erkenntlichzeigung der Bemühungen und des Engagements aller Kingdom O' Magic-Teammitglieder dar. Nur ihre Namen wurden geändert, um Unschuldige zu schützen.



In den Hauptrollen der talentierte aber dennoch zugängliche **John Sessions** sowie **Lani Minella** und **Mike Rogers**.

Die vielseitigen Stimmen verdanken wir **Keith Wickham**, **Robert Firth**, **Maria Darling**, **Johnny Moore**, **Big Al**, **Ken Spencer** und... äh... noch ein paar anderen, glaube ich.



Vollständig auf Restaurantservietten geschrieben von **Fergus McNeill**, **Richard Robinson**, **Alan Silberberg**

Spitzenkünstlertyp: **"Fighting" Bob Plested**



Spitzenprogrammierertyp: **"Dave Spikey" Bowler**

Rechtschaffene Grafiken von **Glenn "Broaders" Broadway**, **Anthony "Ich hab alles alleine gemacht!" Hicks**, **Paul "Marchypants" Marchant**, **Jonathan "Muzza" Mummery**, **Jon Hall**, **Neal "Mean Machine" Sutton**



Durchschlagende und dennoch einfühlsame Programmierung von **Nathan "Ausgießung Gottes" Summers**, **Liaket Ali**, **Psynrg**, **Anthony "Twan" Savva**



Spielfiguredesign von **Bob Plested** und **Glenn Broadway**

Sounddesign von **Russell "Sound Designer" Dunham**

Spitzenaudioassistententyp: **Paul "Liz" Zimmer**

Aufgenommen in den Dubmaster Studios, Farnham und Russ' Höhle, Southampton



Tägliches Hundesitting vor dem Studio: **"Brin"**

Spitzentechnik bei Dubmaster: **Simon Wood**

Synchronisationsdirektion: **Richard " " Robinson** und **Fergus "Fergus McNeill" McNeill**

Spieldatenbankmanagement mit darauffolgendem Wahnsinn: **Ben "Er fährt'n Polo!" Gunstone**



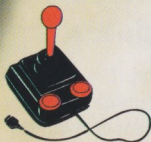
Netzwerkreparaturmann / Netzwerkverzweiflungsmann: **Warren "Tronic" Humphreys**

Im Fall eines Feuers: **Nicht Aufzug, sondern Treppe benutzen.**

König der Tests: **Chris "Hier, das brauchst Du, aber überzeugt bin ich nicht" Lipscombe**



Wir stellen vor: Chris' legendärer Kumpel **John "Chris's legendärer Kumpel" Steinman** in der Rolle von Chris' legendären Kumpels John Steinman



### **Rettungsweste: Unter Ihrem Sitz.**

In das Tal der Tests ritt **Ben "Fährt immer noch'n Polo!"** Gunstone, Justin **"Fetty"** Wateridge, Kämpfer Marc **"Das laß ich mir nicht bieten"** Titheridge, Paul **"Vischebaste"** Zimmer, Dan **"Wenn's nicht kaputt ist, reparier ich's!"** Little, Dom **"Lord Zod des Torbogens"** Gill, Robert **"Zktfarble"** Fournier, und Edgar **"Eddie"** Padilla!

**CONFIDENTIAL**



Projekt 'D' Team: **Chris "Haariger Köter"**  
**Wild, Psynrg, Anthony "Pasquali" Savva**

Einheitliches Erscheinungsbild (Logo) von Sci:  
**Cameron "Super-Extra-Doppelchrom" Kerr**



Spitzen-Hollywood-Produzent, Live aus LA: **Rob Henderson**

Verantwortlicher Spezialagent der  
Kopierschutzoperationen: **John "Tricky" Chasey**

Top Boß, Alte, Numero Uno, Hohes Tier, Besitzerin der  
gesamten, verdammten Firma einschließlich aller beweglichen  
und unbeweglichen Einrichtungsgegenstände: **Jane Cavanagh**

Spieldesign und Projektmanagement: **Fergus McNeill** und  
**Mathew Sansam**





## Die Moral & Vertragsverpflichtungsseite

Danke David Da Costa (Interactive Services), Sheila Britten (Castaway), Marina Crean (Multi-Media Audio Centre), Nigel Puxley (KMM), Viewpoint, Rad Software, HMI und noch ein paar anderen Leuten...

Gesetzlicher Kram: Sie sind gesetzlich dazu verpflichtet, sich diesen Kram hier reinzuziehen, andernfalls kommt bei Ihnen ein Anwaltsteam vorbei und macht nachts unanständige Geräusche vor Ihrem Schlafzimmer!

Unter Verwendung der Smacker Video Technology, Copyright © 1994 von Invisible Inc. d.b.a. RAD Software

Audio-Technologie: Human Machine Interfaces, Inc. Sound Operating System.  
Datensätze von Viewpoint DataLabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (1-800-DATASET oder 1-801-229-3000;  
Fax: 1-801-229-3300).

### **Besonderer Dank an...**

Rodney Payne und Robert Sherr von Coutts & Co.

### **Vielen Dank an...**

Harvey Bancroft, Tony Bennett, Steven Bishop, Katie Blundell, Colin Brown, Bob Burridge, Stuart Burrows, Ruth Cassidy, David Crump, Simon Dallas, Peter Eley, Bill Ennis, Niall Fraser, Desmond Fernando, Steve Haggerty, Mark Hancox, Paul Holmes, Simon Hulbert, Rose Huang, Kate Johns, Sarah Lloyd, Virgil Manning, Adam Mayes, Jessica Neighbor, Anna Perkins, Paul Perrot, James Sharman, Peter Warmington, David Wilson.

'GUAGLIONE' VON PEREZ PRADO mit freundlicher Genehmigung von BMG Records (UK) Limited im Namen von BMG Music. Darf ohne die Genehmigung der Urheberrechtsinhaber weder kopiert noch verwendet werden.

"Roobarb & Custard – Titelmelodi von Johnny Hawksworth, Copyright aller Länder der Welt, De Wolfe Ltd., 1974."

## Weitere feine SCi-Produkte....

Was?! Wollen Sie damit sagen, daß Sie nach Kauf dieses Qualitätsproduktes immer noch Knete in Ihrer Hosentasche zu klimpern haben?!!!

Na dann kommen Sie mal auf die Bühne, denn SCi hat noch andere umwerfende Spiele auf Lager...

In Kürze erscheinende Spieltitel...

### GENDER WARS

*Entwickelt von The 8th Day*

Der Kampf der Geschlechter wird in diesem isometrischen Epos endlich zum Abschluß gebracht! Wählen Sie eine Seite und dann Ihr Squad, und machen Sie sich auf den Weg, das andere Geschlecht für alle Zeiten vom Erdboden zu fegen (oder wenigstens richtig schön zu erniedrigen!). Durchweg ein gesellschaftlicher Skandal, kombiniert dieses Spiel die Aktion- und Strategiegenres auf heitere, aber dennoch unwiderstehliche Weise. Welches Geschlecht am Ende gewinnt? Na Ihres natürlich!



SHIELD UP FIGHT BACK

Bald erhältlich!

XS ist der ultimative Kampfsimulator, in dem Sie selbst das Steuer übernehmen und in den Kampf gegen 60 gemeingefährliche Gegner gehen. Ein Abenteuer, das Ihnen dank Texture-mapping- und Polygontechnologie

entwickelter Grafiken einen einwandfreien und flüssigen Spielablauf bietet und mit einer künstlichen Intelligenz aufwartet, die Ihnen die knallhärteste Opposition entgegensetzt, mit der Sie sich jemals rumprügeln mußten! Ein absolut fesselnder Spielspaß, ob Sie nun über's Netz oder allein spielen.

## Deutsche Version

|                                     |                   |
|-------------------------------------|-------------------|
| Projektleiter: . . . . .            | Markus Ludolf     |
| Technische Assistenz: . . . . .     | Bernd Kurtz       |
| Übersetzung Ingame Texte: . . . . . | Markus Ludolf     |
|                                     | Christiane Matz   |
|                                     | Claudia Parma     |
| Koordination: . . . . .             | Antje Sprekeler   |
| Aufnahmeleitung: . . . . .          | Nils Bote         |
| Qualitätssicherung: . . . . .       | Chrisse           |
| Lektorat: . . . . .                 | Annette Khartabil |
| Produktlogistik: . . . . .          | David Weiler      |
| Distribution: . . . . .             | Funsoft           |

Der besondere Dank des Projektleiters gilt Alida Seiverth für ihre unendliche Geduld im Rahmen dieses Projektes.

## Technischer Kundendienst

Sollten Sie technische Probleme mit Kingdom O'Magic haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.  
Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.30-15.00 Uhr).

### Hotline

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr. Telefon: 0 21 31 - 96 51 11.  
Bitte haben Sie etwas Geduld.



### **E-mail oder Modem**

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22.

Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: [support@softgold.com](mailto:support@softgold.com)

### **Bestellservice**

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette oder möchten gerne einen Katalog bestellen? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.30 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 96 51 13.

Und das war's dann auch. Jetzt bleibt nur noch, Ihnen dafür zu danken, daß Sie unser Spiel gekauft haben, und zu hoffen, daß es Ihnen auch Spaß macht. Bis dann im Kingdom 2!

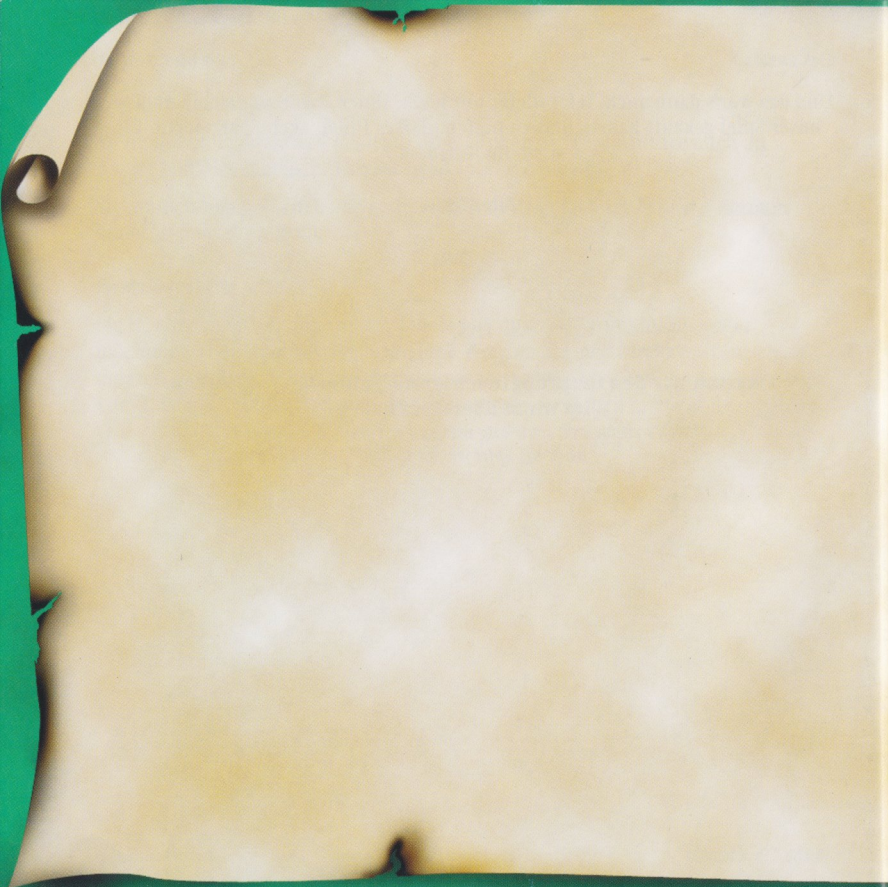
Alles Gute,



P.S.

**Warum wir den ursprünglich hier aufgeführten englischen  
Witz nicht übersetzt haben?**

*“Weil's einfach zu schwierig war und wir endlich mal einen  
Blick ins Spiel werfen wollen!”*









© 1996 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved.

Unauthorized copying, rental, resale, public performance and broadcast is prohibited.

SCI is a trademark of SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. E&OE.

Head Office: SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Unit 11, Ivory House, Plantation Wharf, Clove Hitch Quay,  
Battersea, London, SW11 3TN, England, UK. Tel: +44 (0)171 585 3308 Fax (0)171 924 3419.

CHECK OUT SCI ON LINE <http://www.sci.co.uk>